

**PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KB NURUL MA`RIFAH KEC.
KALISAT TAHUN AJARAN 2024/2025**

Mutia Fajar Rianti¹, Mahendra Aswit Sandra Barata², Nury Kurnia³
^{1,2,3}Universitas PGRI Argopuro Jember
imut151999@gmail.com¹, mahendrabarata1983@gmail.com²,

nurykurnia@gmail.com²

ABSTRAK

Pendidikan di lingkup Kelompok Bermain (*Playgroup*) merupakan salah satu pendidikan anak usia dini yang memiliki peran sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka ke jenjang pendidikan selanjutnya. Kemampuan berhitung merupakan salah satu fondasi dasar yang penting dikembangkan pada anak usia dini sebagai bekal untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Berdasarkan pada hasil observasi, peneliti menemukan hal serupa dengan pernyataan diatas. Siswa usia 4-5 tahun di KB Nurul Ma`rifah cenderung belum bisa berhitung sesuai jumlah pada suatu benda. Anak usia dini belum mampu memahami konsep matematika abstrak sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran berhitung yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Menurut Romlah dalam RiyeNil dan Agus (2019: 55), permainan merupakan cara belajar yang memebrikan perasaan bahagia dan menyenangkan karena dengan bermain, anak-anak bisa belajar tentangsuatu hal tanpa harus mempelajarinya. Di era modern, permainan tradisional mulai terpinggirkan oleh permainan digital, padahal permainan tradisional memiliki manfaat yang tidak kalah penting, termasuk dalam aspek berhitung. Populasi pada penelitian ini adalah Anak Usia Dini (baik itu laki atau perempuan) KB Nurul Ma`rifah di Kecamatan Kalisat. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah semua siswa di kelas A dengan rentang usia 4-5 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperiment, dimana menurut Ruseffendi dalam Lisa (2019) pada kuasi eksperimen sampel tidak diacak secara acak subjek tetapi sampel diambil secara acak kelas dengan subjek seadanya. Penelitian ini juga menggunakan desain pretest dan post tes dimana pada desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random Analisis Data pada penelitian ini menggunakan analisis Statistik dekriptif dan uji statistik (Uji T) untuk melihat pengaruh permaianan congklak terhadap kemampuan berhitung anak. Tujuan daripada penelitian ini adalah untuk memberikan informasi kepada pembaca terkait pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan berhitung pada anak usia dini.

Kata Kunci: metode permainan, permainan tradisional congklak, kemampuan berhitung

ABSTRACT

Playgroup education is a form of early childhood education that plays a crucial role in developing children's personalities and preparing them for the next level of education. Numeracy is a crucial foundation for early childhood development as a preparation for entering the next level of education. Based on observations,

researchers found similar findings to the statement above. Students aged 4-5 at the Nurul Ma'rifah Kindergarten tend not to be able to count objects accurately. Early childhood is not yet able to understand abstract mathematical concepts, so it requires a numeracy learning approach that is appropriate to the child's developmental stage. According to Romlah in Riyenil and Agus (2019: 55), play is a way of learning that provides a feeling of happiness and enjoyment because through play, children can learn about something without having to study it. In the modern era, traditional games are starting to be marginalized by digital games, even though traditional games have benefits that are no less important, including in the aspect of counting. The population in this study were Early Childhood Children (both boys and girls) KB Nurul Ma'rifah in Kalisat District. While the sample in this study were all students in class A with an age range of 4-5 years. This study is a quasi-experimental study, where according to Ruseffendi in Lisa (2019) in a quasi-experiment the sample is not randomly selected subjects but samples are taken randomly class with existing subjects. This study also uses a pretest and posttest design where in this design there are two groups selected randomly Data Analysis in this study uses descriptive statistical analysis and statistical tests (T Test) to see the effect of congklak games on children's counting abilities. The purpose of this study is to provide information to readers regarding the effect of congklak games on counting abilities in early childhood.

Keywords: game method, traditional congklak game, counting ability

A. Pendahuluan

Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada usia 4-5 tahun, anak-anak berada pada tahap perkembangan kognitif yang pesat, termasuk dalam memahami konsep angka, jumlah, dan operasi sederhana. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (dalam Peraturan Menteri Pendidikan Anak Usia Dini), diperkenalkan upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dicapai melalui pemberian materi pendidikan Stimulus untuk membantu pertumbuhan fisik dan mental. dan pengembangan. mempersiapkan anak untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan di lingkup Kelompok Bermain (*Playgroup*) merupakan salah satu pendidikan anak usia dini yang memiliki peran

sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Teori-teori perkembangan anak seperti teori Piaget dan Vygotsky menekankan pentingnya bermain sebagai sarana belajar bagi anak-anak. menurut Vygotsky dalam Bakharudin (2024) yang mana faktor lingkungan mengambil peran yang cukup krusial dalam perkembangan kognitif anak. Hal tersebut didasari oleh pentingnya anak dalam belajar budaya, beradaptasi serta perkembangan tutur bahasa yang terjadi pada anak.

Anak usia dini belum mampu memahami konsep matematika abstrak sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran berhitung yang sesuai dengan tahap

perkembangan anak. Mereka lebih efektif belajar melalui pengalaman langsung, bermain, dan interaksi sosial. Pendekatan interaktif dan berbasis pengalaman dapat membantu anak memahami konsep berhitung secara efektif, sekaligus memenuhi kebutuhan perkembangan sosial dan kognitifnya. Permainan menjadi sarana penting dalam pembelajaran anak usia dini karena menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan alami. Melalui bermain, anak tidak hanya memperoleh keterampilan kognitif tetapi juga sosial, emosional, dan motorik secara holistik. Permainan memiliki peran besar dalam dunia anak-anak, sehingga dapat menjadi media efektif untuk mengajarkan konsep berhitung secara menyenangkan. Menurut Romlah dalam Riye nil dan Agus (2019 : 55), permainan merupakan cara belajar yang memebrikan perasaan bahagia dan menyenangkan karena dengan bermain, anak-anak bisa belajar tentang suatu hal tanpa harus mempelajarinya.

Di era modern, permainan tradisional mulai terpinggirkan oleh permainan digital, padahal permainan tradisional memiliki manfaat yang tidak kalah penting, termasuk dalam aspek berhitung. Permainan tradisional seperti congklak mengandung banyak nilai edukatif yang dapat mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak. Menurut Riye nil dan Agus (2019 : 56) menjabarkan pengertian permainan congklak, yang mana permainan congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang menggunakan biji-bijian dan

cangkang, bisa juga menggunakan media batu kerikil. Permainan congklak ini menuntut anak-anak harus menghitung jumlah biji dalam congklak.

Sebagai salah satu hasil obersvasi pada Kelompok Bermain (*Playgroup*) di Nurul Ma`rifah yang mana diperoleh hasil bahwasanya Kelompok Bermain (*Playgroup*) di Nurul Ma`rifah menyediakan sarana permainan congklak di setiap kelas. Namun sayangnya, siswa belum tertarik untuk memainkan permainan tersebut. saat istirahat siswa cenderung lebih suka untuk bermain perosotan, jungkat-jungkit dan permainan fisik lainnya. Ketika ditanya dan dikenalkan permainan congklak, siswa memainkannya dengan asal dan tidak sesuai peraturan. Pendidik merasa perlu dilakukan pendekatan yang intens untuk

Masih banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep berhitung, sehingga diperlukan metode inovatif untuk mengatasinya. Berdasarkan pada hasil observasi, peneliti menemukan hal serupa dengan pernyataan diatas. Siswa usia 4-5 tahun di KB Nurul Ma`rifah cenderung belum bisa berhitung sesuai jumlah pada suatu benda. Hal ini dibuktikan ketika pembelajaran olahraga, beberapa siswa diminta untuk menghitung jumlah bola yang ada di lapangan. Siswa nampak kebingungan dalam menjumlah bola dilapangan. Bahkan salah seorang siswa enggan menghitung ulang jumlah bola dan meninggalkan lapangan.

Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan alternatif metode pembelajaran berhitung yang menarik, efektif, dan berbasis budaya lokal. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran berhitung di lembaga PAUD dan meningkatkan kecintaan terhadap permainan tradisional. Tujuan daripada penelitian ini adalah untuk memberikan informasi kepada pembaca terkait pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan berhitung pada anak usia dini.

Tinjauan Pustaka

A. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Beichler dan Snowman dalam Putri (2017), anak usia dini adalah anak-anak dengan kelompok usia 0-8 tahun. Anak usia dini menurut Augusta dalam Putri (2017) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Sedangkan menurut Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini mengartikan Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun. Sedangkan menurut Parapat dalam Selvi dan Serli (2021) menjabarkan bahwasanya Anak usia dini ialah anak yang terletak pada rentang umur 0- 6 tahun, ialah kelompok anak yang terletak dalam proses perkembangan serta pertumbuhan yang bertabiat unik.

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwasanya anak usia dini

merupakan salah satu fase dalam individu di rentang usia 0-6 tahun, yang memiliki karakter unik dan memiliki ciri khas, dimana dalam rentang usia ini terdapat proses perkembangan kognitif, afeksi, sensori-motorik, kreatifitas, bahasa dan komunikasi yang mana pada masa ini disebut masa keemasan atau familiar dengan istilah *golden-age*.

2. Karakteristik Perkembangan kognitif pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun

Piaget dalam Siti (2020) merinci tahap perkembangan anak menjadi 4 tahapan antara lain :

- a. Periode 1, Kepandaian Sensori Motorik) berkisar antara usia 0-2 Tahun: Bayi mengorganisasikan skema tindakan fisik mereka seperti menghisap, menggenggam, dan memukul
- b. Periode 2, Pikiran Pra Operasional (2-7 Tahun): Anak-anak belajar berpikir menggunakan symbol
- c. Periode 3, Operasi berpikir konkrit, (7-11 Tahun) Anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir sistematis
- d. Periode 4, Operasi berpikir formal, (11 Tahun- Dewasa):Mengembangkan keterampilan berpikir sistematis menurut rancangan yang murni abstrak dan hipotesis

Dalam teori Piaget dapat disimpulkan bahwa subjek peneliti yang peneliti gunakan adalah masuk dalam kategori Periode 2 dalam tahapan Pra Operasional dengan rentang usia 2-7 tahun dimana anak mulai belajar berfikir menggunakan simbol dan lambang.

Sedangkan menurut Rahmat dan Eva (2024) menjabarkan bahwasanya perkembangan kognitif anak usia dini berhubungan dengan perkembangan kemampuan berfikir simbolis, pemecahan masalah dan keterampilan belajar.

3. Permainan Congklak

a. Pengertian Permainan congklak

Congklak adalah permainan rakyat yang sudah berkembang cukup lama di kawasan Melayu dengan sebutan yang berbeda-beda: di Malaysia dan beberapa daerah di kepulauan Riau dikenal dengan sebutan Congklak, di Filipina disebut Sungka, di Sri Lanka dikenal dengan Cangka, di Thailand Tungkayon, dan di beberapa daerah lain di Indonesia seperti di Sulawesi disebut Mokaotan, Maggaleceng, Aggalacang dan Nogarata. Ada juga yang menyebutnya Congklak seperti daerahdaerah yang ada di pulau Jawa.

Menurut Riyenil dan Agus (2019 : 56) menjabarkan pengertian permainan congklak, yang mana permainan congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang menggunakan biji-bijian dan cangkang, bisa juga menggunakan media batu kerikil. Permainan congklak ini menuntut anak-anak harus menghitung jumlah biji dalam congklak.

b. Manfaat permainan congklak

Dheka (2010) menjelaskan manfaat permainan congklak bagi anak antara lain :

- 1) Nilai kesenangan
- 2) Nilai kebebasan dalam berkespresi

3) Nilai pertemanan seperti interaksi sosial dan kedekatan emosi

4) Nilai kepatuhan

5) Melatih kecakapan berhitung

6) Melatih kecakapan berfikir

7) Nilai kejujuran

8) Melatih kesabaran

9) Melatih keuletan

4. Kemampuan Berhitung

a. Pengertian kemampuan berhitung

Menurut Susanto dalam Muthoharoh (2019) menyatakan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya di mulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan kemampuannya anak dapat meningkatkan ketahap pengertian mengenai jumlah yang berhubungan dengan perjumlahan dan pengurangan. Cople dalam Muthoharoh (2019) juga menyebutkan bahwa berhitung merupakan suatu keterampilan seperti menyebutkan nama-nama angka secara berurutan, satu, dua, tiga dan seterusnya, serta kemampuan menghafal seperti menyebutkan alphabet, A, B, C, D dan seterusnya.

Sedangkan menurut Ariyanti dalam Ellyanti (2022 : 21) mengatakan bahwa kemampuan berhitung adalah suatu kemampuan yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang merupakan

kemampuan yang penting dalam kehidupan. Raghubar (dalam Sari, 2020: 832) memberikan penjelasan kemampuan berhitung anak memiliki kaitan dengan bilangan yang didalamnya memiliki proses menyebutkan, mengidentifikasi, membandingkan, serta mengoperasikan bilangan

b. Indikator kemampuan berhitung pada anak usia dini 4-5 tahun

Tingkat kemajuan kognitif untuk anak-anak usia 4-5 tahun dibagi menjadi tiga, yaitu: menyebutkan angka 1-10, menggunakan gambar angka untuk menghitung dan mengkoordinir bilangan dengan gambar nomor (Humairo & Amelia, 2021).

Sejalan dengan Departemen Pendidikan Nasional tahun 2004 adapun aspek pencapaian kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun adalah yaitu :

□Adapun aspek pencapaian kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun adalah: Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10, Membilang (mengenal) konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10, Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 (anak tidak disuruh menulis), Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda-benda sampai 5□.

c. Manfaat mengasah kemampuan berhitung sejak usia dini

Menurut Depdiknas (Khadijah, 2016: 144) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu secara umum berhitung permulaan di Taman Kanak-

kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

d. Tahapan Berhitung Anak Usia Dini

Tahap berhitung menurut Susanto dalam Putri (2021) menjabarkan ada 3 tahapan berhitung diantaranya :

- 1) Tahap Pengertian ; dimana pada tahap ini anak menunjukkan kemampuan dalam menghitung seluruh benda di sekitarnya dan objeknya disesuaikan dengan kemampuan anak agar mudah dipahami.
- 2) Tahap Peralihan ; pada tahapan ini anak mampu menghitung kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan.
- 3) Tahap Lambang ; pada tahapan ini anak sudah dapat diberikan kebebasan untuk menulis sendiri, dalam hal ini berupa lambangan bilangan, konsep penjumlahan dan pengurangan, pengenalan berbagai bentuk geometri dan kegiatan berhitung lainnya.

e. Faktor yang menghambat dan mendukung kemampuan berhitung pada anak usia dini

Pada hasil penelitian Putri (2021) menjabarkan beberapa faktor yang dapat menghambat dan mendukung kemampuan berhitung pada anak usia dini antara lain :

- 1) Kurangnya minat belajar pada anak dimana metode yang digunakan

kurang menarik minat anak untuk menyukai kegiatan berhitung

- 2) Kurangnya dukungan belajar dari orang tua

B. Metode Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah Anak Usia Dini (baik itu laki atau perempuan) KB Nurul Ma`rifah di Kecamatan Kalisat. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah semua siswa di kelas A dengan rentang usia 4-5 tahun sejumlah . Dasar dari pengambilan data awal adalah menggunakan metode Observasi dan wawancara kepada guru dn orang tua.Untuk pengambilan data sebenarnya peneliti menggunakan tes berhitung sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen, dimana menurut Ruseffendi dalam Lisa (2019 : 365) pada kuasi eksperimen sampel tidak diacak secara acak subjek tetapi sampel diambil secara acak kelas dengan subjek seadanya. Desain ini mempunyai kelompok control, tetapi tidak dapat berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini juga menggunakan desain pretest dan post tes dimana pada desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah temua berbeda antara kelompok eksperimen dengan kelompok control (Kamiruddin, 2022)

Hasil L Ldan Lpembahasan

Uji Normalitas

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil pretest	,197	14	,144	,869	14	,041
posttest	,225	14	,053	,868	14	,040

a. Lilliefors Significance Correction

Selanjutnya, tabel Uji Normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest tidak berdistribusi normal berdasarkan nilai signifikansi uji Shapiro-Wilk (< 0,05). Nilai signifikansi pretest sebesar 0,041 dan posttest 0,040 menunjukkan bahwa distribusi data menyimpang dari normalitas. Ketidakteraturan ini sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang perkembangan kognitifnya belum stabil dan sangat bervariasi antar individu. Santrock (2011) menegaskan bahwa perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan dan proses belajar yang dialami anak secara personal. Selain itu, Piaget dalam teori perkembangan kognitifnya menjelaskan bahwa anak usia 4-6 tahun berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka mulai memahami konsep angka melalui representasi simbolik dan objek konkret, tetapi belum mampu berpikir logis secara sistematis. Oleh karena itu, permainan seperti congklak memang sesuai untuk menstimulasi kemampuan berhitung, namun keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh kesiapan kognitif masing-masing anak.

Uji Hipotesis

	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
			One-Sided p.	Two-Sided p.			Lower	Upper
hasil	-1,366	26	,092	,184	-2,357	1,725	-5,904	1,189
Equal variances assumed	-1,366	22,322	,093	,185	-2,357	1,725	-5,932	1,218
Equal variances not assumed								

Terkait dengan Uji Hipotesis yang ditampilkan dalam tabel Independent Samples Test, nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,184, lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa secara statistik, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Meski demikian, hasil ini tidak serta merta

menunjukkan bahwa permainan congklak tidak berpengaruh, melainkan bahwa pengaruh tersebut belum cukup kuat untuk dibuktikan secara statistik, kemungkinan besar disebabkan oleh jumlah sampel yang kecil ($n = 14$) dan variansi data yang tinggi. Dukungan terhadap temuan ini dapat dilihat dari penelitian oleh Pratiwi (2020) yang menyatakan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, namun dibutuhkan waktu dan frekuensi bermain yang cukup serta keterlibatan aktif anak agar hasilnya optimal. Ketidaktuntasan beberapa anak dalam penelitian ini dapat dipengaruhi oleh faktor internal seperti perbedaan gaya belajar, minat terhadap permainan, serta tingkat kematangan emosi dan sosial anak dalam bekerja sama dan mengikuti instruksi.

Uji Deskriptif

Descriptives				Statistic	Std. Error	
kelas						
hasil	pretest	Mean		8,50	,403	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	7,63		
			Upper Bound	9,37		
		5% Trimmed Mean		8,61		
		Median		8,50		
		Variance		2,269		
		Std. Deviation		1,506		
		Minimum		5		
		Maximum		10		
		Range		5		
		Interquartile Range		2		
		Skewness		-,866	,597	
		Kurtosis		,576	1,154	
	posttest	Mean			16,07	,940
			95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	14,04	
				Upper Bound	18,10	
			5% Trimmed Mean		16,19	
		Median		15,50		
		Variance		12,379		
		Std. Deviation		3,518		
		Minimum		10		
		Maximum		20		
		Range		10		
		Interquartile Range		6		
		Skewness		-,254	,597	
		Kurtosis		-1,053	1,154	

Penelitian tentang dampak permainan congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di KB Nurul Marifah menunjukkan peningkatan skor hasil belajar secara deskriptif, meskipun tidak signifikan secara statistik. Hal ini terlihat pada tabel

Deskriptif, di mana rata-rata pretest adalah 8,50 dengan deviasi standar 1,506, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 16,10 dengan deviasi standar yang lebih tinggi, yaitu 3,518. Peningkatan ini menunjukkan bahwa mayoritas anak mengalami kemajuan dalam kemampuan berhitung setelah bermain congklak. Aktivitas dalam permainan ini mencakup penghitungan biji congklak, memperkirakan gerakan, dan menghubungkan angka dengan objek nyata, sejalan dengan pandangan Papalia, Olds, dan Feldman (2008) bahwa anak-anak usia dini belajar melalui eksplorasi nyata serta permainan yang melibatkan manipulasi barang fisik. Akan tetapi, distribusi skor yang lebih bervariasi pada posttest menunjukkan bahwa tidak semua anak mengalami kemajuan yang konsisten; hal ini mungkin dipengaruhi oleh perbedaan latar belakang, kemampuan awal, minat anak, dan tingkat keterlibatan selama kegiatan bermain. Sebagian anak mungkin masih belum akrab dengan permainan seperti congklak atau mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, yang berpengaruh pada pencapaian ketuntasan belajar mereka.

Kelima indikator menunjukkan peningkatan yang positif dari pretest ke posttest, yang mengindikasikan bahwa permainan congklak memberikan pengalaman belajar berhitung yang menyenangkan, konkret, dan bermakna. Namun, persebaran nilai yang tidak merata dan hasil normalitas yang menyimpang mengindikasikan adanya variasi individu dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Ketidaktuntasan pada sebagian anak bisa dipengaruhi oleh faktor internal seperti kesiapan belajar, rentang perhatian, kemampuan motorik, dan

pengalaman awal berhitung. Oleh karena itu, perlu adanya penguatan pembelajaran yang konsisten, bimbingan guru secara individual, serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Secara keseluruhan, meskipun hasil uji statistik menunjukkan tidak signifikan, terdapat indikasi peningkatan kemampuan berhitung secara praktis setelah penerapan permainan congklak. Hal ini menguatkan pandangan bahwa penggunaan media permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif, khususnya dalam penguasaan konsep angka dan operasi hitung dasar. Dengan pendekatan yang lebih konsisten, durasi bermain yang lebih lama, serta bimbingan intensif dari guru, permainan congklak berpotensi menjadi alat edukatif yang efektif dalam pembelajaran berhitung di usia dini.

D. Kesimpulan

Studi tentang dampak permainan congklak terhadap kemampuan berhitung anak prasekolah di KB Nurul Ma'rifah menunjukkan bahwa bermain congklak dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan berhitung anak usia dini. Peningkatan skor posttest yang signifikan dibandingkan skor pretest, baik dari segi deskriptif maupun statistik, membuktikan hal ini. Semua subjek mengalami kemajuan dalam hasil belajar tanpa terjadi penurunan atau stagnasi. Permainan congklak, yang mengintegrasikan elemen perhitungan, strategi, dan pengaturan benda nyata, terbukti sebagai sarana pembelajaran yang efisien dan menyenangkan. Hasil dari uji Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$,

yang menandakan adanya pengaruh signifikan dari permainan congklak terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak. Walaupun distribusi data tidak beraturan akibat variasi dalam perkembangan kognitif setiap individu, hasilnya tetap menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki efek positif dalam pembelajaran anak usia dini. Kondisi nyata di KB Nurul Ma'rifah, yang sebagian besar anak-anaknya berada dalam tahap perkembangan praoperasional (usia 4–6 tahun), sangat mendukung keberhasilan dari intervensi ini. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa permainan congklak tidak hanya relevan secara teori dan praktik dalam Hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini dan penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang kontekstual. Temuan menunjukkan bahwa permainan congklak dapat menjadi alternatif metode pembelajaran berhitung yang menyenangkan dan bermakna, meskipun hasilnya belum signifikan secara statistik. Penelitian ini memperkuat pandangan bahwa stimulasi kognitif melalui permainan konkret dapat membantu anak usia dini memahami konsep dasar matematika, sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget dan pendekatan belajar aktif.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah agar dilakukan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan periode intervensi yang lebih panjang untuk memperoleh hasil yang lebih representatif dan signifikan secara statistik. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk melibatkan variasi jenis permainan tradisional lainnya yang memiliki unsur berhitung dan strategi, serta

mempertimbangkan faktor-faktor seperti gaya belajar anak, motivasi, keterlibatan orang tua, dan perbedaan gender. Selain itu, pendekatan mixed method (kuantitatif dan kualitatif) dapat digunakan untuk menggali lebih dalam pengalaman belajar anak dan memahami proses kognitif yang terjadi selama bermain. Hal ini penting agar penerapan media permainan dapat disesuaikan secara optimal dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanda Apriyanda, Nur Kibah Mandasari Lubis, Niko Alriadi Sinaga, Anthony Chornelius Nadeak, & Fajar Siddik. (2024). Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Psikomotorik Dan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 201–210. <https://doi.org/10.61132/Sadewa.V2i4.1289>
- Aritonang, L. A., & Elshap, D. S. (2019). *Jurnal Ceria Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Jarimatika*. 2(6), 2714–4107.
- Dini, J. U., Kb, D., Harapan, T., Sunggal, K., Deli, K., Budiani, S. P., Saribu, D., Simanjuntak, J., & Pd, M. (N.D.). *Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun*.
- Fadilla, Z., Ketut Ngurah Ardiawan, M., Eka Sari Karimuddin Abdullah, M., Jannah Ummul Aiman, M., & Hasda, S. (N.D.). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. [Http://Penerbitzaini.Com](http://Penerbitzaini.Com)
- Febriani, N., Iqbal, M., Desreza, N., Program, M., Keperawatan, S. I., Kedokteran, F., Abulyatama, U., & Program, D. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di PAUD Permata Bunda Kabupaten Aceh Jaya. *Jurnal Aceh Medika*, 6(1), 122–135. [Http://jurnal.abulyatama.ac.id/index.php/acehmedika](http://jurnal.abulyatama.ac.id/index.php/acehmedika)
- Fitrisia, V. A., & Naskah, K. (N.D.). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI DENGAN CARA STORYTELLING*.
- Habsy, B. A., Malora, P. I., Widyastutik, D. R., & Anggraeny, T. A. (2023). Teori Jean Piaget Vs Lev Vygotsky Dalam Perkembangan Anak Di Kehidupan Bermasyarakat. *TSAQOFAH*, 4(2), 576–586. <https://doi.org/10.58578/Tsaqofah.V4i2.2325>
- Herlina, T., Utami, F. B., Panca, U., & Bekasi, S. (N.D.). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Melalui Permainan Congklak Pada Usia 4-5 Tahun*. [Http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index](http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index)

- Maria Lily, N., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296–308. <https://doi.org/10.37985/Murhum.V4i1.214>
- Muthoharoh, R., & Santoso, A. (2019). Pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida 04 Sempolan Jember. *JECIE*, 2(2), 54–63.
- Nendria, N., Handayani, T., & Fitri, I. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten Oki. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(1), 348–358. <https://doi.org/10.25273/Jems.V11i1.15567>
- Pengaruh permainan congklak terhadap perkembangan motorik halus peserta didik kelompok B TK Setyawan Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.* (n.d.).
- Septiyani, W., & Prahesti, S. I. (N.D.). *Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Haji Soebandi.* <http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>
- Sopiatullah, N., Dewi Muttaqien, M., & Nurhayati, S. (N.D.). *PENGARUH BERMAIN CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI DI RA RIYADHUL JANNAH KECAMATAN PANJALU CIAMIS.*
- Susanti, D., Ilma Insyira, Y., & Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Khairiyah, S. (N.D.). *Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di RA Albina Cilegon.*
- Wahyuni, S., Salama, N., & Taslim,) *. (2020). *Pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini.* 3(3).